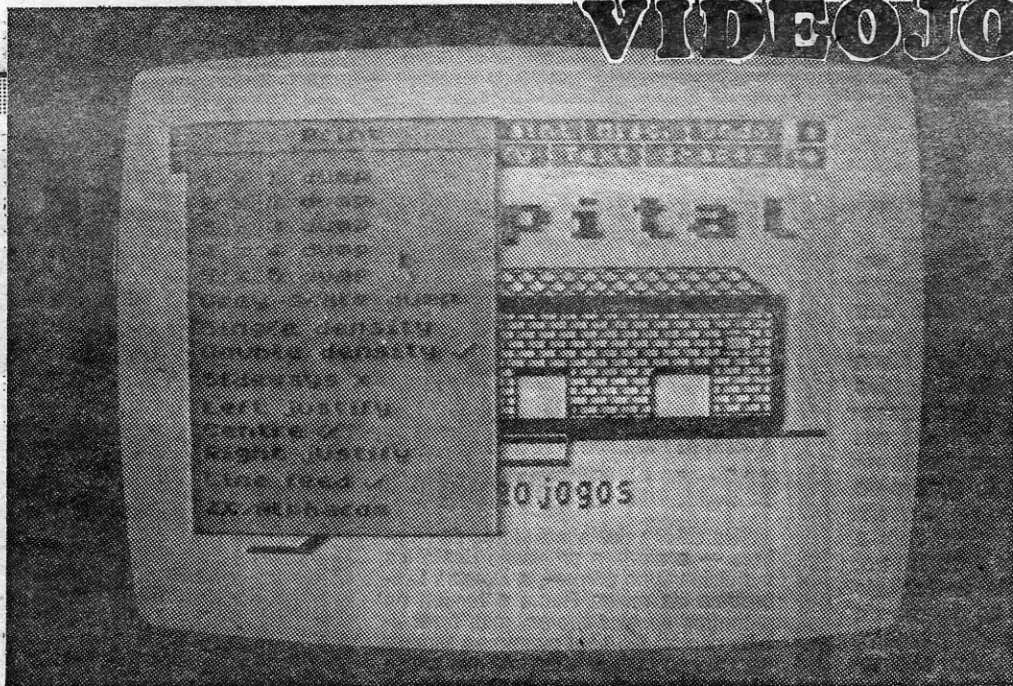


## TÍTULO: ART STUDIO MÁQUINA: Spectrum

Existem no mercado muitos programas de desenho para o Spectrum, alguns bastante bons até, designadamente *The Artist* (de que falamos recentemente na secção *Pokes & Dicas*), mas *The Art Studio*, da OCP/Rainbird, conseguiu a proeza de praticamente os destronar a todos, não só pelas múltiplas aplicações que oferece como pelo método revolucionário (para o Spectrum) que introduziu, acessível até então apenas a utilizadores de máquinas bastante mais caras e potentes, como o Apple. Em síntese, *The Art Studio* foi buscar o esquema criado pela Apple, permitindo manusear o programa por meio de janelas, ícones e um «rato».



# COM "ART STUDIO" EM CASA NÃO HÁ LIMITES PARA O SEU GÊNIO

*The Art Studio* funciona perfeitamente bem sem «rato» (que é necessário adquirir, com o respectivo Interface) e, para quem não saiba o que isso significa, basta dizer que se trata de uma pequena caixa, ligada ao computador, com um ou mais botões; descolando o «rato» sobre a nossa mesa de trabalho, faz-se mover, igualmente, um cursor no «écran», e quando este ficou apontado para a janela ou ícone que pretendemos, carregando no botão dá-se a execução da ordem; no caso do desenho, o uso do «rato» facilita também as operações, porque não estamos limitados aos comandos «esquerda/direita/para cima/para baixo». E nem se pense sequer que o «bicharoco» fica demasiado caro: o «rato» AMX, o seu próprio package gráfico, manual de instruções e interface custam, em Inglaterra, a módica quantia de 80 libras, ou seja, à volta de 18 contos!

Deixemos o «rato», no entanto, e passemos ao que temos, ou não, ao nosso alcance. Primeiro do que tudo, existem duas versões do *Art Studio*, uma delas alargada, e que julgamos não ter sido posta à venda entre nós; em segundo lugar, e embora o programa tenha sido concebido para trabalhar com uma vasta gama de interfaces Centronics e RS232, pode dar-se o caso de possuímos um que não seja compatível, pelo que se torna necessário introduzir algumas rotinas em código-máquina, conforme vem referido no manual de instruções (não totalmente indispensável, mas muito útil para quem trabalha com o programa). De referir, também, que *Art Studio* é autocopiável e a própria editora recomenda a execução de uma «cópia personalizada», antes de usar o programa.

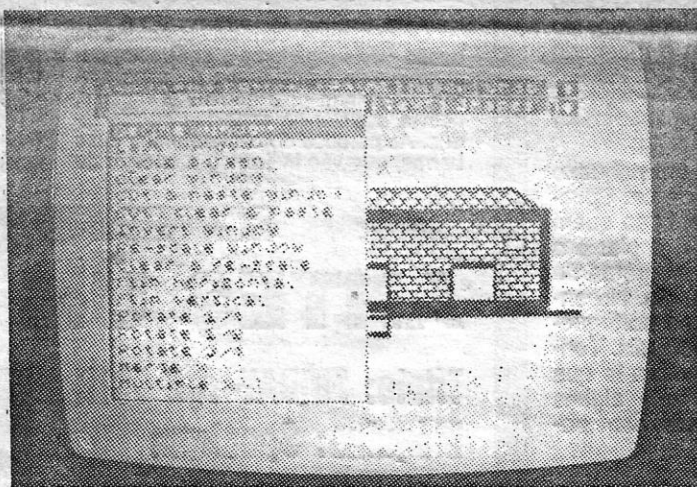
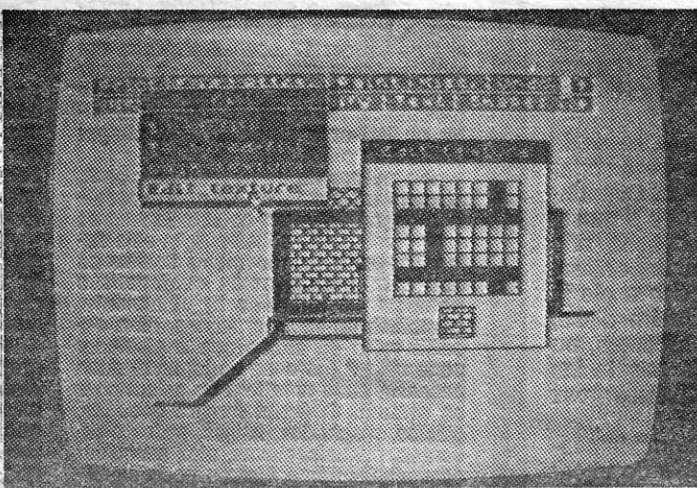
Na falta do «rato», trabalhamos com as teclas «A», «Z», «Q», «W» e «S», respectivamente, para comandar os movimentos para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita e, por fim, para executar a ordem. Quando acabamos de carregar o programa, aparecem, no topo superior do «écran», uma série de janelas ou, mais propriamente, uma barra de 11 «menus», e a primeira coisa a fazer é puxar o cursor para cima (não se preocupem se não o virem logo de início), levando-o à janela marcada «Misc.», ou seja, «Miscellaneous» (Miscelânea), e carregando, então, na tecla «S». Imediatamente se abre outra janela, um sub-«menu», em que aparecem diversas opções; desloca-se o cursor para a barra «Clear Screen», dá-se ordem de execução e o «écran» fica pronto para trabalharmos. Notarão também que, no extremo da barra de «menus», há duas setas, apontando

em direcções opostas, que servem (colocando aí o cursor e mandando executar) para dar acesso às 24 linhas do «écran», porque as barras ocupam 3 linhas, ou para voltar às 21 linhas, conforme o caso.

O espaço de que dispomos não é suficiente para uma descrição pormenorizada do programa (o manual de instruções tem 57 páginas), mas os menus e submenus são de uma maneira geral bastante claros. Assim, temos, e da esquerda para a direita, e por cima, os seguintes: «Print» (com submenus para funcionar com printers); «File» (com submenus para SAVE, LOAD, VERIFY e MERGE); «Attributes» (que controla as cores, com submenus para INK, PAPER, BORDER, BRIGHT, FLASH, OVER, INVERSE, TRANSPARENT e STANDARD); «Paint» (com submenus para «caneta», «spray», «pincel», «modificar pincel» e «inverse»; «Miscellaneous» (com submenus para ver o «écran», limpar o «écran», colocar dois tipos de grelhas, indispensáveis para definir limites de atributos, removê-las, mudar cor e numerar a versão); e, finalmente, «Undo», que permite revogar um comando anteriormente dado.

Na barra inferior, e também da esquerda para a direita, temos o menu de «janelas» («windows»), com 16 submenus, que permite «transportar» secções do «écran» para outro lado, «colá-las», invertê-las, rodá-las, etc.; «Fill», com quatro opções para «encher» áreas delimitadas do desenho; «Magnify», que permite ampliações até oito vezes; «Text», um dos mais interessantes aspectos do programa, com 14 opções, que incluem a facilidade de escrever normalmente ou de cima para baixo, em altura e largura normal, dupla ou tripla, e ainda, entre outras, um editor de fontes de grande capacidade; e, a terminar, «Shapes», que permite sete rotinas de desenho, entre dez submenus.

Parece complicado, mas, na verdade, é fácil trabalhar com *Art Studio* e, tal como recomendámos em relação a *The Artist*, só experimentando continuamente o programa se tirarão dele os melhores efeitos. Notar-se-á que tudo é bastante claro. Por exemplo, se quisermos um INK verde, vamos ao menu «Attributes», dá-se execução, desloca-se o cursor, no submenu, para «Set Ink», dá-se de novo execução, e vai aparecer um terceiro menu, com «caixas» de cada cor e, ainda, uma marcada «T»; basta mover o cursor para a «caixa» verde e executar; a função do «T», equivalente a «transparente», é como a do comando INK



8, PAPER 8 em BASIC, ou seja, um atributo transparente é aquele que permanece como está, quando alguma coisa é desenhada no «écran».

Algumas opções têm marcado, à frente, um X, o que significa que não estão activadas. Por exemplo, INVERSE com o X significa que aquela função não está a ser usada, mas, se levarmos aí o cursor e activarmos essa barra, aparece uma espécie de V, indicando que, a partir daí, estamos a trabalhar com a função INVERSE. O mesmo se aplica a todas as outras opções assim assinaladas. Verificar-se-á, por outro lado, que nem sempre é possível usar uma opção, ou seja, que a barra respectiva não se «ilumina» quando damos a ordem de execução. Sucede isto porque se verifica uma incompatibilidade entre aquele comando e a acção em curso, ou porque não foram dadas instruções anteriormente, por exemplo, será impossível «transportar» uma janela que antes não tenha sido definida.

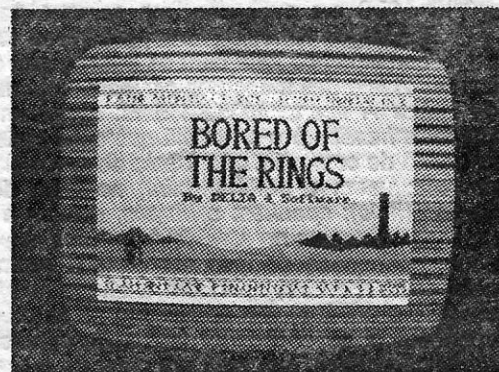
Um dos comandos mais úteis deste programa é o modo «edit», que permite modificar formatos e

caracteres já existentes ou criar outros totalmente novos. No menu «Paint», por exemplo, se seleccionarmos «Brush», temos 16 tamanhos e desenhos diferentes de pincéis (reparem que, quando se usa o «brush», o cursor muda de forma na zona de trabalho do «écran»), mas podemos modificá-los ou fazer outros. O mesmo sucede com a fonte de caracteres.

Estas indicações são talvez insuficientes para bem se avaliar da excelente qualidade de *Art Studio* e, de facto, só trabalhando com ele podemos verificar todas as suas potencialidades, bastante mais elevadas que as do *Artist*. Aliás, vejamos bem a demonstração no lado B da cassette. Recomendamos, no entanto, que evitem comprá-lo sem as instruções, apesar da sua clareza e não obstante vos dizerem na loja que «não há» ou «não é preciso». É que há muitos pontos que só com as instruções se tornam mais claros.

Posto isto, resta-nos recomendar vivamente o programa a todos quantos se interessam por este género de trabalho com o Spectrum.

## Monitor



### BORED OF THE RINGS

Fizemos já aqui referência ao jogo extraído da trilogia de Tolkien, *Lord of the Rings*, mas este foi acompanhado de outro, que tem como argumento uma versão bem humorada daquela obra, misturando elementos e personagens do «Senhor dos Anéis», com referências contemporâneas. Trata-se de *Bored of the Rings*, da Delta 4, e o objectivo é sensivelmente o mesmo, embora as circunstâncias variem e bastante.

Os nomes são escritos de maneira um pouco diferente, mas quem conhece Tolkien ou o jogo *Lord of the Rings*, não terá dificuldade em identificar *Bimbo* por *Bilbo* ou *Fordo* por *Frodo*. E esta aventura da Delta 4 começa precisamente pela festa de despedida de *Bimbo* e por uma conversa deste com o feiticeiro *Gandalf*, na qual o último pergunta onde irão arranjar um indivíduo suficientemente estúpido para levar a cabo a missão suicida de destruir o anel no local apropriado, a terra negra de Dormor. Claro que é *Fordo*, e a primeira indicação de que há sensíveis diferenças em relação ao jogo original surge quando ele examina o anel, que tem a inscrição, «em antigas ruínas orientais», de ser feito em Hong-Kong.

*Fordo* parte, então, para a aventura, acompanhado de *Spam*, *Pimply* e *Murky*, mas outros se juntarão, como o elfo *Legoland*, o anão *Giblet*, um hippy cheio de «ácido», *Tim Bumbadil*, etc. Entretanto, *Fordo* e os amigos têm que escapar dos Cavaleiros Negros e enfrentarem muitos outros perigos, mas tudo correrá bem, se conseguirmos resolver os problemas (alguns de perfeito nonsense), que vão surgindo pelo caminho.

A linguagem desta aventura é viva, normalmente com toques de humor (embora um pouco pesado, às vezes), e os gráficos de ambiente são bem executados. O jogo divide-se em três partes, sendo a primeira a mais fácil. Para os apreciadores do género, é um programa a não perder.

### SPACE PROFESSOR

Crianças bastante pequenas poderão apreciar este jogo, embora, em nosso entender, ele tenha muito pouco de pedagógico, dada a sua estrutura básica. Trata-se de aproveitar um esquema do género *Invasores* para interessar as crianças nas operações aritméticas e desenvolver a sua capacidade de raciocínio.

As jogadas são dadas uma operação aritmética para resolver, enquanto, na parte principal do «écran», vão aparecendo «naves invasoras», assinaladas por números, devendo ser destruídas as que não contêm o resultado da operação. Para tal, a nossa nave desloca-se em movimento lateral (comandos 9 e 0), sendo «1» a tecla de disparo. Um menu inicial permite escolher entre três velocidades e três níveis de jogo, a operação a ser efectuada e os controlos. Como dissemos, o jogo torna-se antipedagógico, devido ao tema de destruição, mas, infelizmente, a maioria é deste género, e este tem ao menos a vantagem de obrigar a criança a pensar e a fazer contas de cabeça.

### TILER

Quando vir este título, pense no seguinte: você tem um amigo, *Rob Rubber*, feito de borracha, como o nome indica, que pula desastrosamente pela casa fora, até que sejam repostas no telhado as respectivas telhas, e «mata-o» sempre que lhe toca, enquanto você, amigo de peito que é, procura pôr tudo no sítio. É disparatado? Talvez nem mais nem menos que tantos outros, mas o pior é ser inferior à média geral.

Trata-se de um jogo de plataformas, em que os screens são as divisões da casa e zonas limítrofes, e com quatro movimentos (subir «Q», descer «A», esquerda «O», direita «P», além da tecla de disparo, mudar de «écran», «Space», ou as acções correspondentes em joystick Kempston, Sinclair ou Protek). Os saltos de *Rob* tornam-se mais desordenados à medida que avançamos, mas são facilmente previsíveis, o que aligeira a dificuldade do jogo, produzido pela *Interceptor Micros*. Os gráficos nada têm de especial, para cópia de *Manic Miner* já basta o original e o conselho, claro, é de evitar.

### ZOOT

A *Bug-Byte* é uma editora com jogos de qualidade muito desigual e vem prová-lo, uma vez mais, com *Zoot*, que só poderá agradar a um principiante ou a uma criança ainda não «treinada» em programas mais difíceis. A ideia é ajudar a personagem a procurar os seus berlindes (?) nos esgotos, para onde cairam, no meio de uma série de criaturas de nomes esquisitos, que ele pode destruir a muro.

Parece simples, mas a *Bug-Byte* diz que há 234 screens diferentes (o que custa a crer) e o problema principal é «limpar» cada quadro, estabelecendo uma boa estratégia para deslocar verticalmente ou lateralmente as plataformas onde está *Zoot* (para fazer um fragmento de plataforma descer ou mover-se lateralmente, neste último caso havendo um «vazio» ao lado, usam-se as teclas de direcção). Para os apreciadores de jogos de plataformas, este nada traz de novo e acaba por revelar-se frustrante.

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

FICAMOS em suspenso, ma semana passada, com as soluções de Ernesto Nuno para *Three Weeks in Paradise*, e continuamos hoje com os passos que dera entretanto para libertar Wilma das mãos dos canibais. Vejamos, então, o que nos diz sobre *A libertação de Wilma*: apanhem a bolsa de Wilma (*Wilma's handbag*) e a hortelã que está atrás do poste indicativo do posto de comércio, vão à sala do crocodilo e já podem passar por ele; usem a hortelã (*mint*) no cubo de gelo e ficarão um buraco (*hole*); apanhem o buraco, deixem a bolsa em frente do crocodilo, peguem no aquário (*goldfish bowl*) e vão ao quadro do poço; ponham-se do lado esquerdo e usem o buraco; passem pela nova abertura, apanhem a chave (*skeleton key*) e, com a chave e o aquário, vão ao armário no fundo do mar e abram-no; apanhem aí os espinafres (*spinach*), depois a tijela de recheio (*bow of stuffing*), que está em cima da mesa; vão ao quadro da pássaro amarelo, deixem os espinafres em frente do pássaro, passem por ele, peguem no ovo, troquem a tijela pelos espinafres e, com estes e o ovo, dirijam-se ao quadro do *geyser*, ao lado das areias movediças; saltem na corda e corram até ao *geyser*, o que os transportará ao quadro de cima; saltem para o ninho e troquem o ovo pelo arco e flechas, que irão deixar no quadro de Wilma (ver a nota final); agora, apanhem a garrafa no fundo do poço e o sacarroilhas (*corkscrew*) e levem-nos para o quadro do crocodilo; apanhem a bolsa de Wilma e a garrafa, passem o crocodilo, deixem a garrafa perto do poço e o sacarroilhas e, com os dois do lado esquerdo do crocodilo, já podem agarrar ambos ao mesmo tempo; usando a garrafa e o sacarroilhas em frente do coco, terão uma garrafa de óleo (*bottle of oil*); apanhem a bolsa e passem de novo pelo crocodilo, deixando aí a bolsa, porque não precisarão mais dela; apanhem o machado rombo (*blunt axe*), levem-no com a garrafa de óleo ao quadro do carro, coloquem-se em frente da roda dianteira do carro, usem a garrafa e terão o machado afiado (*sharp axe*); levem-no ao quadro de Wilma.

O Ernesto Nuno ficou por aqui, dizendo achar que se devia usar o arco e flechas para matar o índio e o machado para cortar a corda que prende Wilma, mas não conseguiu fazê-lo. Dva ainda as seguintes dicas: se saltarem para o quadro sobre a mesa, vão parar à praia; quando forem ao poço encher a concha, não se esqueçam lá da garrafa; para evitar o índio armado, entrem nos locais com setas a dizer «In», esperem um pouco e ele já terá passado quando voltarem ao trajecto inicial; além disso, dava o truque de vidas infinitas que nós já aqui publicámos, ou seja, para quem perdeu, carregar simultaneamente nas teclas «D», «P» e «Symb. Shift», quando Wally «morre» a primeira vez e está sentado no chão.

E agora uma coisa, Nuno. Fizeste tudo quase correctamente, excepto usar o arco e flechas. Deves usá-lo depois de trocar o espinafre por essa arma. Então, largas o ovo, vais ao quadro onde está Wilma e matas o índio com o arco. Depois disso, vais ao poço, saltas lá para dentro, agarras a garrafa, sobes o poço pelo lado direito e segues a sequência que já tinhas indicado. No *screen* de Wilma, teclas «usar», cortas a corda com o machado e aí vão vocês!

### Questão de cópias

O João Manuel Nunes Amorim, de Queluz, tem um pequeno problema de «pirataria». Possuidor há pouco tempo de um Spectrum, tem ainda um número reduzido de jogos e conhece quem tenha bastantes. Gostava de poder copiá-los, diz ele, o pior é a «chave»... Olha, João Manuel, transcrever aqui um programa de cópia é impossível, nem seria eticamente muito correcto. No entanto, andam por aí mais de 60 (!) programas, alguns portugueses, como o «Copiatudo», e muitos aré são auto-copiáveis. Tenta arranjar um bom, como o «Omnicopy II», mas lembra-te que as coisas não são assim tão simples. Para «piratear» alguns programas não basta o copião, é preciso suar um bom bocado...

### Vamos aos «Pokes»

Escreve de novo o José Martim Ferreira, enviando mais alguns «pokes», que diz ter visto em diversas revistas e jornais, avisando — como nós também já fizemos — que pode suceder não funcionarem com todas as versões dos jogos.

Aqui vão eles:

- ZORRO: POKE 53729,0
- SWEEVO'S WORLD: POKE 33219,0 (este já nós demos, a 21 de Março, mas com um programa)
- GYROSCOPE: POKE 53922,0 (idem)
- PYJAMARAMA: POKE48658,0. POKE 33832,0. POKE 25519,103
- KOKOTONI WILF: POKE 43742,0
- POGO: POKE 44259,182
- PHOENIX: POKE 29375,0
- FANTASTIC VOYAGE: POKE 54492, 167
- TURMOIL: POKE 57903,0
- HUNCHBACK: POKE 26888,0.

Manda ainda mais uma «dicas», que ficarão para a próxima, e o Fernando Paulo vai ter que esperar mais uns dias, pelo que pedimos desculpa. Não estás esquecido, descansa.

Quanto ao programa que o Peter John Bonito nos mandou, bem, é o mesmo que publicámos em 27 de Março. Por hoje é tudo, continuem a escrever, até para a semana.

### POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# GLADIADOR TEM VIDA CURTA

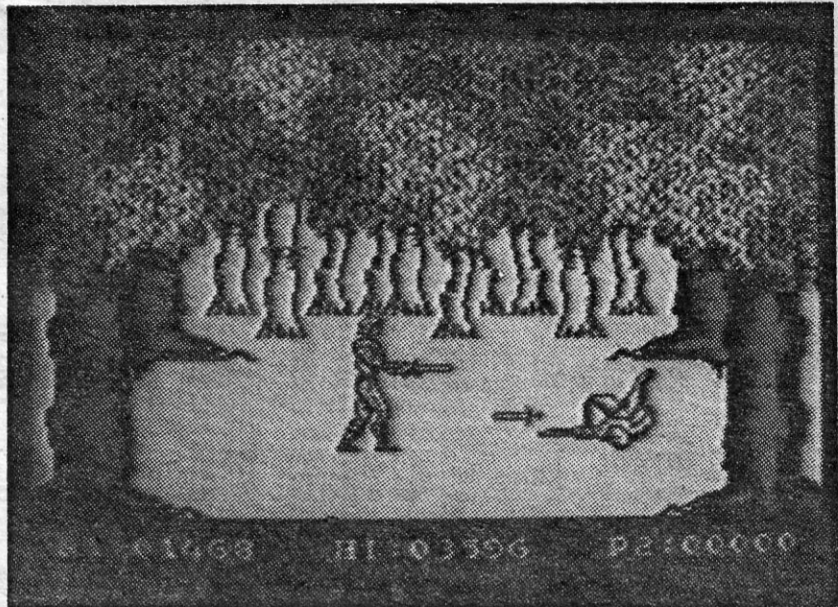
Título: **GLADIATOR** <sup>R</sup>  
Máquina: **SPECTRUM**

Na esteira dos simuladores de combate — e ainda a procissão das artes marciais vai no adro —, a Domark lembrou-se da antiga Roma e recriou os recantos de gladiadores, mas o resultado não foi tão bom quanto se esperava, mesmo com as reservas que merecem estes jogos, pela banalização da violência que suscitam. Por um lado, a animação, não sendo má, podia ser mais rápida e, por outro, evitaram-se problemas de atributos com o recurso a gráficos monocromáticos. O problema principal, todavia, é nos comandos, mais complicados que os de programas semelhantes, tornando *Gladiator* nada fácil de jogar.

O objectivo de *Gladiator* é levar o escravo Marcus de Massina, capturado pela XIII Legião, a ganhar na arena o dinheiro suficiente (32 400 «águias») para comprar a sua liberdade. Obviamente, isto não é fácil, pois ele necessita de vencer 17 oponentes, cada um mais perigoso que o anterior, e ganhar ainda as apostas de um combate (usando as teclas «1» e «Q», para subir ou baixar a parada), para chegar com vida ao fim.

Após acabar de carregar o programa, aparece um primeiro menu, que permite a opção entre um ou dois jogadores ou o combate de apostas; feita esta selecção, um segundo menu destina-se aos comandos (teclas ou *joysticks* Kempston e Interface II); finalmente, um terceiro menu, por ícones, dá a escolha entre 45 armas que o gladiador pode utilizar (no caso de jogarem duas pessoas, cada uma terá de seleccionar as armas). O ecrã mostra escudos, gládios, machados, lanças, redes e tridentes, punhais, clavas, etc., e equipar convenientemente Marcus pode significar a diferença entre a vitória ou a derrota, para além da habilidade ou agilidade de dedos que cada jogador possui.

Os combates, com excepção dos da opção «dois jogadores», em treino, desenrolam-se numa arena de altos muros, dominada pelo camarote imperial, com a assistência espalhada pelos lados. As paredes do camarote são duas barras, que vão indicando a energia de



cada um dos contendores. Quando esta energia chega a zero, em virtude dos ferimentos sofridos, o combatente cai na arena e o imperador volta para baixo o polegar, indicando que ele deve ser morto (de facto, o imperador «transforma-se» numa enorme mão). Mais «saúdável» é a opção «dois jogadores», cuja acção se passa numa floresta: deixando imóvel o segundo gladiador, e movendo apenas Marcus, podemos vingar-nos das derrotas sofridas!

As figuras dos gladiadores são grandes, deslocam-se bem, mas com alguma lentidão, e a Domark indica que existem 25 movimentos de combate, o que acreditamos, não obstante não termos experimentado todos. E isto porque, às tantas, se tornou complicado recordar qual era o movimento simples, qual o que exigia premir a tecla de «disparo» primeiro ou qual o que necessitava de dois «disparos». Explicando o melhor: essencialmente, o gladiador que controlamos tem quatro movimentos — para o «fundo» do ecrã («1» a «5»), para a «frente» do ecrã («Q» a «T»), recuar («A», «D», «G»), avançar («S», «F»), sendo as teclas de «Caps» a «V» para disparar; para um segundo

jogador, e pela mesma ordem, «6» a «0»; «Y» a «P»; «J» e «L»; «H», «K», «Enter»; e «B» a «Break» —, mas o uso adequado de «disparar» altera os movimentos, os ataques e as defesas. Assim, pode usar-se só os comandos acima ou os correspondentes do *joystick*, pode usar-se aqueles movimentos depois de ter premido «disparar» uma vez; ou após ter premido «disparar» duas vezes. Como se vê, não é muito fácil de reter, pelo que sugerimos que experimentem tudo primeiro na opção «dois jogadores», deixando o segundo imóvel.

O resultado final, que não é brilhante, podia ser pior, convenhamos. Quem gosta do género, com certeza será levado a acrescentar este à colecção, mas, se não é grande apreciador, não vale a pena correr a comprá-lo.

GÉNERO: Simulador/Acção  
GRÁFICOS: (1-10): 7  
DIFICULDADE: Crescente  
CONSELHO: Pense antes de comprar

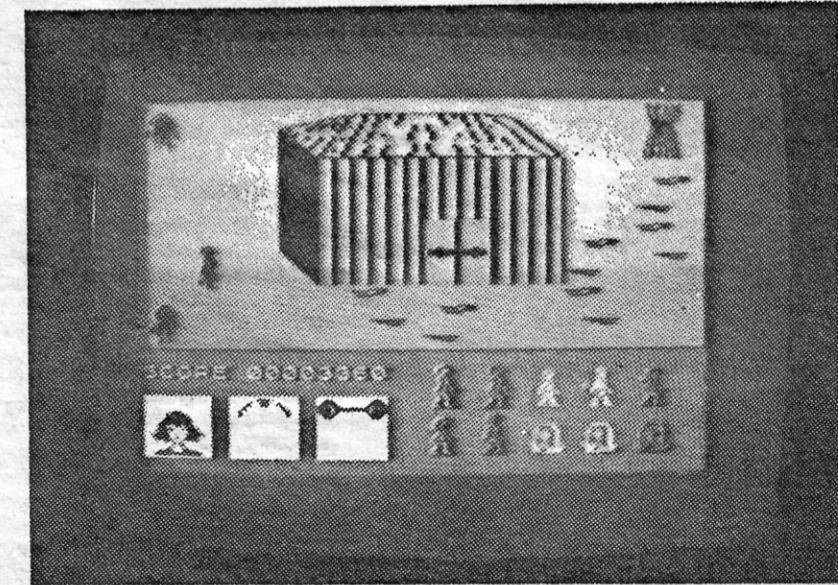
# ANTES UM FILME DE TERROR

Título: **FRIDAY THE 13TH**  
Máquina: **Spectrum**

É possível que os fanáticos de filmes de terror gostem de *Friday the 13th* (Sexta-feira, 13), uma película da Paramount, que cedeu à Domark os direitos de comercialização do tema para um jogo de computador. Todavia, quem aprecia bons jogos dificilmente poderá sentir-se atraído por este medíocre programa, com gráficos bastante primários e, ainda por cima, com erros de programação de bradar aos céus, de que são exemplos, entre outros, as passagens de alguns *screens* para outros e personagens ficarem a «bater» contra um obstáculo, como se o programador se tivesse esquecido de marcar os limites do movimento.

A história é típica de filme de terror. A personagem principal (você) foi passar uns dias de descanso no campo de férias de Crystal Lake, mas, logo à meia-noite (era inevitável) do primeiro dia, depara com uma máscara de hóquei sobre o gelo cheia de sangue. Um criminoso lunático, Jason Voorhees, anda à solta e, se o herói da fita não consegue encontrá-lo e matá-lo, eliminará um a um todos os seus amigos.

O objectivo, portanto, é avisar os amigos do perigo que correm, recolhê-los e levá-los para um «santuário», que tanto pode ser o celeiro como a igreja ou a biblioteca. Todavia, para que seja um «santuário» a sério, é preciso recolher uma cruz do cemitério (bela paisagem para um campo de férias!) e colocá-la em frente do edifício. Para avisar os amigos, basta passar por eles, mas, aqui, surge um problema: é que as personagens mal se distinguem umas das outras e, se não há cuidado, ou sorte, ainda o herói esbarra com Jason... Outro problema é que os amigos, miúdos que são, impacientam-



—se demasiado depressa e abandonam o «santuário», pelo que devem ser recolhidos de novo, antes que o assassino os encontre.

Armas das mais variadas espécies encontram-se liberalmente espalhadas pelas redondezas e não é por falta delas que não matará Jason. Entretanto, pode ir observando os seus progressos na parte inferior direita do «ecrã»: começa com dez miúdos e é ver como se vão acumulando as sepulturas. Também na parte inferior, à esquerda, há uma imagem que o representa: quando os seus cabelos estiverem em pé e aparecer uma máscara na «janela» ao lado, foi a sua vez. Uma terceira janela mostra a resistência que lhe resta, exemplificada por uns halteres. Há ainda uma tabela de pontuação e, se quer sair dos zeros, vá até ao cemitério e

coloque-se junto de um dos muitos corpos que por aí param: por qualquer inexplicável razão, isto dá-lhe pontos em abundância.

O jogo é carregado em duas fases. Na primeira, e depois do «ecrã» de título, aparecem breves instruções, a listagem das teclas a usar e a opção para *joystick* Kempston ou Interface II. Feita esta escolha (é melhor, entretanto, parar o gravador), é-lhe dada a indicação de premir qualquer tecla para carregar o resto do programa. Após algum tempo de jogo, desejámos ter ficado por aí...

GÉNERO: Acção/Aventura  
GRÁFICOS: (1-10): 5  
DIFICULDADE: (1-10): 8  
CONSELHO: Fugir